

OPERATION DRAGON

Vous devez obtenir un nombre de points supérieur à celui défini par l'ordinateur, de manière aléatoire et compris entre 5000 et 8999.

Pour marquer des points il vous faudra:

Accomplir une mission composée de 2 épreuves:

Epreuve 1 réussie: vous passez à l'épreuve 2

Epreuve 1 échec: gain de 500 points et fin du jeu.

Epreuve 2 échec: gain de 1000 points et fin du jeu.

Epreuve 2 réussie: 8000 points et fin du jeu.

Vous remarquez que si le nombre de points fixé par l'ordinateur est de 8500, la réussite de la mission ne suffit pas pour gagner (elle n'a rapporté que 8000 points). Mais vous pouvez collecter des points en:

Coulant un maximum de navires ennemis (500 points par navire)

Envisageant des îles (2000 points par île conquise).

J.L.VILLAIN



suite du
listing du
N° 35

MZ 80

1928 M=INT(27384000)+1

1929 IF=INT(5070238)

1930 PRINT "M=INT(5070238)"

1931 PRINT "+10000 HEAT"

1932 FOR I=450,450 TO 4450,450

1933 PRINT "I=450,450 TO 4450,450"

1934 FOR J=1000,1000 TO 9000,1000

1935 PRINT "J=1000,1000 TO 9000,1000"

1936 B1=B1+900 ORDRES"

1937 GOTO 1000

1938 PRINT "L PAUDRETT CHARGER LE TUBE.."

1939 PRINT "L PAUDRETT TIREUR PERISCOPE

JE TOUR LETTRE A=INT(1000)+1

1940 PRINT "A=INT(1000)+1"

1941 PRINT "B1=INT(1000)+1000 HEAT"

1942 GOTO 1000

1943 PRINT "ORDRES",B1

1944 PRINT "ORDRES",B1

1945 PRINT "ORDRES",B1

1946 PRINT "ORDRES",B1

1947 PRINT "ORDRES",B1

1948 PRINT "ORDRES",B1

1949 PRINT "ORDRES",B1

1950 PRINT "ORDRES",B1

1951 PRINT "ORDRES",B1

1952 PRINT "ORDRES",B1

1953 PRINT "ORDRES",B1

1954 PRINT "ORDRES",B1

1955 PRINT "ORDRES",B1

1956 PRINT "ORDRES",B1

1957 PRINT "ORDRES",B1

1958 PRINT "ORDRES",B1

1959 PRINT "ORDRES",B1

1960 PRINT "ORDRES",B1

1961 PRINT "ORDRES",B1

1962 PRINT "ORDRES",B1

1963 PRINT "ORDRES",B1

1964 PRINT "ORDRES",B1

1965 PRINT "ORDRES",B1

1966 PRINT "ORDRES",B1

1967 PRINT "ORDRES",B1

1968 PRINT "ORDRES",B1

1969 PRINT "ORDRES",B1

1970 PRINT "ORDRES",B1

1971 PRINT "ORDRES",B1

1972 PRINT "ORDRES",B1

1973 PRINT "ORDRES",B1

1974 PRINT "ORDRES",B1

1975 PRINT "ORDRES",B1

1976 PRINT "ORDRES",B1

1977 PRINT "ORDRES",B1

1978 PRINT "ORDRES",B1

1979 PRINT "ORDRES",B1

1980 PRINT "ORDRES",B1

1981 PRINT "ORDRES",B1

1982 PRINT "ORDRES",B1

1983 PRINT "ORDRES",B1

1984 PRINT "ORDRES",B1

1985 PRINT "ORDRES",B1

1986 PRINT "ORDRES",B1

1987 PRINT "ORDRES",B1

1988 PRINT "ORDRES",B1

1989 PRINT "ORDRES",B1

1990 PRINT "ORDRES",B1

1991 PRINT "ORDRES",B1

1992 PRINT "ORDRES",B1

1993 PRINT "ORDRES",B1

1994 PRINT "ORDRES",B1

1995 PRINT "ORDRES",B1

1996 PRINT "ORDRES",B1

1997 PRINT "ORDRES",B1

1998 PRINT "ORDRES",B1

1999 PRINT "ORDRES",B1

2000 PRINT "ORDRES",B1

2001 PRINT "ORDRES",B1

2002 PRINT "ORDRES",B1

2003 PRINT "ORDRES",B1

2004 PRINT "ORDRES",B1

2005 PRINT "ORDRES",B1

2006 PRINT "ORDRES",B1

2007 PRINT "ORDRES",B1

2008 PRINT "ORDRES",B1

2009 PRINT "ORDRES",B1

2010 PRINT "ORDRES",B1

2011 PRINT "ORDRES",B1

2012 PRINT "ORDRES",B1

2013 PRINT "ORDRES",B1

2014 PRINT "ORDRES",B1

2015 PRINT "ORDRES",B1

2016 PRINT "ORDRES",B1

2017 PRINT "ORDRES",B1

2018 PRINT "ORDRES",B1

2019 PRINT "ORDRES",B1

2020 PRINT "ORDRES",B1

2021 PRINT "ORDRES",B1

2022 PRINT "ORDRES",B1

2023 PRINT "ORDRES",B1

2024 PRINT "ORDRES",B1

2025 PRINT "ORDRES",B1

2026 PRINT "ORDRES",B1

2027 PRINT "ORDRES",B1

2028 PRINT "ORDRES",B1

2029 PRINT "ORDRES",B1

2030 PRINT "ORDRES",B1

2031 PRINT "ORDRES",B1

2032 PRINT "ORDRES",B1

2033 PRINT "ORDRES",B1

2034 PRINT "ORDRES",B1

2035 PRINT "ORDRES",B1

2036 PRINT "ORDRES",B1

2037 PRINT "ORDRES",B1

2038 PRINT "ORDRES",B1

2039 PRINT "ORDRES",B1

2040 PRINT "ORDRES",B1

2041 PRINT "ORDRES",B1

2042 PRINT "ORDRES",B1

2043 PRINT "ORDRES",B1

2044 PRINT "ORDRES",B1

2045 PRINT "ORDRES",B1

2046 PRINT "ORDRES",B1

2047 PRINT "ORDRES",B1

2048 PRINT "ORDRES",B1

2049 PRINT "ORDRES",B1

2050 PRINT "ORDRES",B1

2051 PRINT "ORDRES",B1

2052 PRINT "ORDRES",B1

2053 PRINT "ORDRES",B1

2054 PRINT "ORDRES",B1

2055 PRINT "ORDRES",B1

2056 PRINT "ORDRES",B1

2057 PRINT "ORDRES",B1

2058 PRINT "ORDRES",B1

2059 PRINT "ORDRES",B1

2060 PRINT "ORDRES",B1

2061 PRINT "ORDRES",B1

2062 PRINT "ORDRES",B1

2063 PRINT "ORDRES",B1

2064 PRINT "ORDRES",B1

2065 PRINT "ORDRES",B1

2066 PRINT "ORDRES",B1

2067 PRINT "ORDRES",B1

2068 PRINT "ORDRES",B1

2069 PRINT "ORDRES",B1

2070 PRINT "ORDRES",B1

2071 PRINT "ORDRES",B1

2072 PRINT "ORDRES",B1

2073 PRINT "ORDRES",B1

2074 PRINT "ORDRES",B1

2075 PRINT "ORDRES",B1

2076 PRINT "ORDRES",B1

2077 PRINT "ORDRES",B1

2078 PRINT "ORDRES",B1

2079 PRINT "ORDRES",B1

2080 PRINT "ORDRES",B1

2081 PRINT "ORDRES",B1

2082 PRINT "ORDRES",B1

2083 PRINT "ORDRES",B1

2084 PRINT "ORDRES",B1

2085 PRINT "ORDRES",B1

2086 PRINT "ORDRES",B1

2087 PRINT "ORDRES",B1

2088 PRINT "ORDRES",B1

2089 PRINT "ORDRES",B1

2090 PRINT "ORDRES",B1

2091 PRINT "ORDRES",B1

2092 PRINT "ORDRES",B1

2093 PRINT "ORDRES",B1

2094 PRINT "ORDRES",B1

2095 PRINT "ORDRES",B1

2096 PRINT "ORDRES",B1

2097 PRINT "ORDRES",B1

2098 PRINT "ORDRES",B1

2099 PRINT "ORDRES",B1

2100 PRINT "ORDRES",B1

2101 PRINT "ORDRES",B1

2102 PRINT "ORDRES",B1

2103 PRINT "ORDRES",B1

2104 PRINT "ORDRES",B1

2105 PRINT "ORDRES",B1

2106 PRINT "ORDRES",B1

2107 PRINT "ORDRES",B1

2108 PRINT "ORDRES",B1

2109 PRINT "ORDRES",B1

2110 PRINT "ORDRES",B1

2111 PRINT "ORDRES",B1

2112 PRINT "ORDRES",B1

2113 PRINT "ORDRES",B1

2114 PRINT "ORDRES",B1

2115 PRINT "ORDRES",B1

2116 PRINT "ORDRES",B1

2117 PRINT "ORDRES",B1

2118 PRINT "ORDRES",B1

2119 PRINT "ORDRES",B1

2120 PRINT "ORDRES",B1

2121 PRINT "ORDRES",B1

2122 PRINT "ORDRES",B1

2123 PRINT "ORDRES",B1

2124 PRINT "ORDRES",B1

2125 PRINT "ORDRES",B1

2126 PRINT "ORDRES",B1

2127 PRINT "ORDRES",B1

2128 PRINT "ORDRES",B1

2129 PRINT "ORDRES",B1

2130 PRINT "ORDRES",B1

2131 PRINT "ORDRES",B1

2132 PRINT "ORDRES",B1

2133 PRINT "ORDRES",B1

2134 PRINT "ORDRES",B1

2135 PRINT "ORDRES",B1

2136 PRINT "ORDRES",B1

2137 PRINT "ORDRES",B1

2138 PRINT "ORDRES",B1

2139 PRINT "ORDRES",B1

2140 PRINT "ORDRES",B1

2141 PRINT "ORDRES",B1

2142 PRINT "ORDRES",B1

2143 PRINT "ORDRES",B1

2144 PRINT "ORDRES",B1

2145 PRINT "ORDRES",B1

2146 PRINT "ORDRES",B1

2147 PRINT "ORDRES",B1

2148 PRINT "ORDRES",B1

2149 PRINT "ORDRES",B1

2150 PRINT "ORDRES",B1

2151 PRINT "ORDRES",B1

2152 PRINT "ORDRES",B1

2153 PRINT "ORDRES",B1

2154 PRINT "ORDRES",B1

2155 PRINT "ORDRES",B1

2156 PRINT "ORDRES",B1

2157 PRINT "ORDRES",B1

2158 PRINT "ORDRES",B1

2159 PRINT "ORDRES",B1

2160 PRINT "ORDRES",B1

2161 PRINT "ORDRES",B1

2162 PRINT "ORDRES",B1

2163 PRINT "ORDRES",B1

2164 PRINT "ORDRES",B1

2165 PRINT "ORDRES",B1

2166 PRINT "ORDRES",B1

2167 PRINT "ORDRES",B1

2168 PRINT "ORDRES",B1

2169 PRINT "ORDRES",B1

2170 PRINT "ORDRES",B1

2171 PRINT "ORDRES",B1

2172 PRINT "ORDRES",B1

2173 PRINT "ORDRES",B1

2174 PRINT "ORDRES",B1

2175 PRINT "ORDRES",B1

2176 PRINT "ORDRES",B1

2177 PRINT "ORDRES",B1

2178 PRINT "ORDRES",B1

2179 PRINT "

DONJON ET DRAGON

Vous êtes en $x = 9$, $y = 9$, vous devez ramasser le maximum de trésors et revenir à votre point de départ et sortir du donjon par la porte éménagée à cet effet. Soyez prêt à mener de rudes combats au cours de ces aventures.

Eric BERDAH

Mode d'emploi

Après avoir rentré et sauve l'initialisation sur cassette, rentrer la seconde partie du programme et sauvez le à la suite sous l'étiquette "DONJON". Vous devrez alors écrire "CALL 60" au caractère terminal et après avoir vérifié l'initialisation (en appuyant sur la touche F1 du programme) chargez l'initialisation et lancez le programme par "DEFS". Le PC 1251 devrait être évidemment connecté à son interface graphique (voir page 128).

N.B.: Pour obtenir le Pavé Noir, apparaissant sous forme de L dans le listing, faire POKE 32788, 255, 76. On trouvera alors ce caractère en SHIFT 1.

Ce programme offre toutes les possibilités graphiques de l'ordinateur, comprenant en fait deux parties. L'une renfermant l'initialisation, c'est à dire essentiellement la création d'un dragon original ainsi que le jeu d'empêcher l'ordinateur d'en détruire l'autre. Il est nécessaire de faire une initialisation pour pouvoir "jouer" sur un DEFS du type PEEK(87FF)=3 et que par conséquent, il faudra adapter le CALL26860 à la ligne 699 pour une machine différente. Le deuxième jeu consiste à déjouer l'ordinateur qui déclencheependant l'utilisation de l'instruction BEEP. Ainsi pour chaque pénétration, un tel CALL, dans les adresses 26800 ou 26900, aura à son contraire, supprimé le bon courage.

PC 1251

AVEC EDIMICRO DOMESTIQUEZ VOTRE ORDINATEUR



64x64 RETURN

438111* POKE A=38712+6

777500 RETURN

435172* RETURN

448111* POKE A=4312+6

445172* POKE B=8+8+127,

445172* RETURN

298411* POKE C=11, VOUS E=700

348111* POKE D=11, VOUS E=700

348111* POKE E=11, VOUS F=124+1

24112232* RETURN

435172* POKE B=8+8+9+8+11

11* RETURN

318051* POKE A=41, VOUS E=41*

"VOUS E=25 VOUS F=11*

11* RETURN

42112232* RETURN

24112232* RETURN

42112232* RETURN

24112232* RETURN

478172* POKE A=4+8+4+6

479172* POKE B=8+8+4+2

51* RETURN

481111* POKE C=11, VOUS E=4+8+4+2

481111* RETURN

481111*

PATROUILLE LUNAIRE

Voici une version du classique jeu d'arcade "Patrouille lunaire" pour Texas. L'obstacle de la lenteur du jeu a été détourné grâce à une astuce de programmation. Ce jeu "boucle" à l'infini sur un décor qui défie. Votre mission consiste à franchir les trous en sautant et à détruire les bosses en tirant.

A vous de parcourir la plus grande distance possible.

Raphael DAVID

Quinze cases sont numérotées de R10 à R01, sur les cases d'écran 10 à 27, situées au niveau 20, les caractères 91 à 104 correspondant aux cases 28 à 45.

Le code du caractère est placé dans une case de numéro impair, la hauteur de ce caractère dans la case de numéro par la précédant.

La hauteur est de 19, pour les bosses (caractères 100 à 103), de 20 pour les autres (caractères 91 à 99).

Si vous voulez compléter le décor, mettez de nouvelles valeurs à la place des 0,0 de la ligne 3610, hauteur en premier, caractères en second.

Chaque instruction DATA doit se composer de 30 codes (15 hauteurs et 15 caractères) sauf pour la dernière qui doit se terminer par O,O. Ne mettez pas plus de trois bosses par instructions DATA.

1400 ARBORITE

150 CALL SCREEN\$1

180 CALL CHM140, "000011E7E7FFFFFFF"

190 PRINT "

200 TI=0

210 TI=0

220 TI=0

230 TI=0

240 CALL CHM141, "000011E7E7FFFFFFF"

250 CALL CHM142, "000011E7E7FFFFFFF"

260 CALL CHM143, "000011E7E7FFFFFFF"

270 CALL CHM144, "000011E7E7FFFFFFF"

280 CALL CHM145, "000011E7E7FFFFFFF"

290 CALL CHM146, "000011E7E7FFFFFFF"

300 CALL CHM147, "000011E7E7FFFFFFF"

310 CALL CHM148, "000011E7E7FFFFFFF"

320 CALL CHM149, "000011E7E7FFFFFFF"

330 CALL CHM140, "000011E7E7FFFFFFF"

340 CALL CHM140, "000011E7E7FFFFFFF"

350 CALL CHM141, "000011E7E7FFFFFFF"

360 CALL CHM142, "000011E7E7FFFFFFF"

370 CALL CHM143, "000011E7E7FFFFFFF"

380 CALL CHM144, "000011E7E7FFFFFFF"

390 CALL CHM145, "000011E7E7FFFFFFF"

400 CALL CHM146, "000011E7E7FFFFFFF"

410 CALL CHM147, "000011E7E7FFFFFFF"

420 CALL CHM148, "000011E7E7FFFFFFF"

430 CALL CHM149, "000011E7E7FFFFFFF"

440 CALL CHM140, "000011E7E7FFFFFFF"

450 CALL CHM141, "000011E7E7FFFFFFF"

460 CALL CHM142, "000011E7E7FFFFFFF"

470 CALL CHM143, "000011E7E7FFFFFFF"

480 CALL CHM144, "000011E7E7FFFFFFF"

490 CALL CHM145, "000011E7E7FFFFFFF"

500 CALL CHM146, "000011E7E7FFFFFFF"

510 CALL CHM147, "000011E7E7FFFFFFF"

520 CALL CHM148, "000011E7E7FFFFFFF"

530 CALL CHM149, "000011E7E7FFFFFFF"

540 CALL CHM140, "000011E7E7FFFFFFF"

550 CALL CHM141, "000011E7E7FFFFFFF"

560 CALL CHM142, "000011E7E7FFFFFFF"

570 CALL CHM143, "000011E7E7FFFFFFF"

580 CALL CHM144, "000011E7E7FFFFFFF"

590 CALL CHM145, "000011E7E7FFFFFFF"

600 CALL CHM146, "000011E7E7FFFFFFF"

610 CALL CHM147, "000011E7E7FFFFFFF"

620 CALL CHM148, "000011E7E7FFFFFFF"

630 CALL CHM149, "000011E7E7FFFFFFF"

640 CALL CHM140, "000011E7E7FFFFFFF"

650 CALL CHM141, "000011E7E7FFFFFFF"

660 CALL CHM142, "000011E7E7FFFFFFF"

670 CALL CHM143, "000011E7E7FFFFFFF"

680 CALL CHM144, "000011E7E7FFFFFFF"

690 CALL CHM145, "000011E7E7FFFFFFF"

700 CALL CHM146, "000011E7E7FFFFFFF"

710 CALL CHM147, "000011E7E7FFFFFFF"

720 PRINT " PATROUILLE LUNAIRE "

730 PRINT "APPUYEZ SUR LA FLECHE DROITE POUR AVANCER SUR LA PISTE ET DEPLACEMENT DES COORDONNEES"

740 RETURN

750 FOR R=1 TO 100

760 READ R

770 PRINT R

780 NEXT R

790 END

800 DATA 0

810 DATA 0

820 DATA 0

830 DATA 0

840 DATA 0

850 DATA 0

860 DATA 0

870 DATA 0

880 DATA 0

890 DATA 0

900 DATA 0

910 DATA 0

920 DATA 0

930 DATA 0

940 DATA 0

950 DATA 0

960 DATA 0

970 DATA 0

980 DATA 0

990 DATA 0

1000 DATA 0

1010 DATA 0

1020 DATA 0

1030 DATA 0

1040 DATA 0

1050 DATA 0

1060 DATA 0

1070 DATA 0

1080 DATA 0

1090 DATA 0

1100 DATA 0

1110 DATA 0

1120 DATA 0

1130 DATA 0

1140 DATA 0

1150 DATA 0

1160 DATA 0

1170 DATA 0

1180 DATA 0

1190 DATA 0

1200 DATA 0

1210 DATA 0

1220 DATA 0

1230 DATA 0

1240 DATA 0

1250 DATA 0

1260 DATA 0

1270 DATA 0

1280 DATA 0

1290 DATA 0

1300 DATA 0

1310 DATA 0

1320 DATA 0

1330 DATA 0

1340 DATA 0

1350 DATA 0

1360 DATA 0

1370 DATA 0

1380 DATA 0

1390 DATA 0

1400 DATA 0

1410 DATA 0

1420 DATA 0

1430 DATA 0

1440 DATA 0

1450 DATA 0

1460 DATA 0

1470 DATA 0

1480 DATA 0

1490 DATA 0

1500 DATA 0

1510 DATA 0

1520 DATA 0

1530 DATA 0

1540 DATA 0

1550 DATA 0

1560 DATA 0

1570 DATA 0

1580 DATA 0

1590 DATA 0

1600 DATA 0

1610 DATA 0

1620 DATA 0

1630 DATA 0

1640 DATA 0

1650 DATA 0

1660 DATA 0

1670 DATA 0

1680 DATA 0

1690 DATA 0

1700 DATA 0

1710 DATA 0

1720 DATA 0

1730 DATA 0

1740 DATA 0

1750 DATA 0

1760 DATA 0

1770 DATA 0

1780 DATA 0

1790 DATA 0

1800 DATA 0

1810 DATA 0

1820 DATA 0

1830 DATA 0

1840 DATA 0

1850 DATA 0

1860 DATA 0

1870 DATA 0

1880 DATA 0

1890 DATA 0

1900 DATA 0

1910 DATA 0

1920 DATA 0

1930 DATA 0

1940 DATA 0

1950 DATA 0

1960 DATA 0

1970 DATA 0

1980 DATA 0

1990 DATA 0

2000 DATA 0

2010 DATA 0

2020 DATA 0

2030 DATA 0

2040 DATA 0

2050 DATA 0

2060 DATA 0

2070 DATA 0

2080 DATA 0

2090 DATA 0

2100 DATA 0

2110 DATA 0

2120 DATA 0

2130 DATA 0

2140 DATA 0

2150 DATA 0

2160 DATA 0

2170 DATA 0

2180 DATA 0

2190 DATA 0

2200 DATA 0

2210 DATA 0

2220 DATA 0

2230 DATA 0

2240 DATA 0

2250 DATA 0

2260 DATA 0

2270 DATA 0

2280 DATA 0

2290 DATA 0

2300 DATA 0

2310 DATA 0

2320 DATA 0

2330 DATA 0

2340 DATA 0

2350 DATA 0

2360 DATA 0

2370 DATA 0

2380 DATA 0

2390 DATA 0

2400 DATA 0

2410 DATA 0

2420 DATA 0

2430 DATA 0

2440 DATA 0

2450 DATA 0

2460 DATA 0

2470 DATA 0

2480 DATA 0

2490 DATA 0

2500 DATA 0

2510 DATA 0

2520 DATA 0

2530 DATA 0

2540 DATA 0

2550 DATA 0

2560 DATA 0

2570 DATA 0

2580 DATA 0

2590 DATA 0

2600 DATA 0

2610 DATA 0

2620 DATA 0

2630 DATA 0

2640 DATA 0

2650 DATA 0

2660 DATA 0

2670 DATA 0

2680 DATA 0

2690 DATA 0

2700 DATA 0

2710 DATA 0

2720 DATA 0

2730 DATA 0

2740 DATA 0

2750 DATA 0

2760 DATA 0

2770 DATA 0

2780 DATA 0

2790 DATA 0

2800 DATA 0

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
De bien original dans cette
terminologie, pourriez-vous nous ex-
pliquer ce que cela signifie ?
de différents : nous organisons
nos concours permanents tout
le long de l'année. Il n'y a pas de fin !
Et avec des prix dignes des pro-
grammes que vous allez nous
envoyer !

Pour participer, il vous suffit de
nous envoyer vos programmes
accompagnés du bon de parti-
cipation. Les deux meilleures ap-
plications nécessaires à l'évalu-
ation de ce programme.
Bonnes chances !

De plus, nous serons les lecteurs

aux-mêmes qui voteront pour

leurs programmes préférés sur la

grille récapitulative men-
tionnée ci-dessous.

Pas de Jury, pas de décision ar-
bitrale, HEBOLOGICIEL, n'inten-
dit que vous soyez le choix des
lecteurs pour le meilleur logiciel

ORIGINAUX ET FRANÇAIS. Si

vos programmes n'est pas tou-
toujours dans le gout de nos spe-
cialistes vous pourrez toutefois

l'améliorer pour pouvoir nous

proposer à nouveau.

Réglement

ART 1 HEBOLOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle des concours pour déterminer le ou les meilleurs logiciels utilisés par les lecteurs.

ART 2 Le concours est ouvert à tous les lecteurs de HEBOLOGICIEL qui ont envoyé leur programme au moins une fois au cours d'un mois et qui ont été évalué(e)s.

ART 3 Le jury sera composé

de deux personnes : une femme

et un homme.

ART 4. Ce sont les lecteurs qui,

par leur voix, déterminent les

meilleurs logiciels mensuel et

trimestriel.

ART 5. Le plus attractif pour le

lecteur sera le gagnant du

concours mensuel

ART 6. Le plus attractif pour le

lecteur sera le gagnant du

concours trimestriel.

ART 7 : Le présent règlement a

pour objectif de favoriser pour

les ordinateurs plus puissants

ou très diffusés.

ART 8 : HEBOLOGICIEL ne réser-

ve le droit d'interrompre à tout

moment le présent concours en

en avais les lecteurs un mois

ART 9 : La participation au con-
cours entraîne l'acceptation par

les concurrents du présent ré-
glement.

HEBOLOGICIEL : 27, rue de Gel

FY - 75000 PARIS.

Sera déclaré gagnant le pro-
gramme qui aura obtenu le plus

de points dans le classement

mensuel et trimestriel.

Le gagnant sera informé par

lettre, fax ou e-mail.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

à Paris pour recevoir son prix.

Le gagnant sera invité à venir

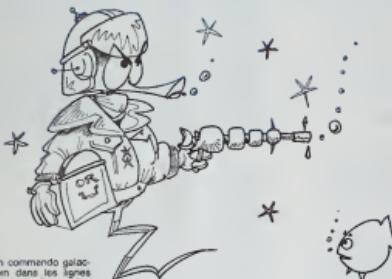
à Paris pour recevoir son prix.

Le gagn

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Lode Runner Broderbund

...pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI



Vous êtes un commando galactique très bon dans les lignes enfilées, les terribles dirigeants de l'empire préfèrent devoir détruire les sites interdits prohibis en or, amenant le peuple au bord de la famine. Vous missionnez donc à pieds nus cent tonnes de taublax (chambres forestes) et reconquérir chaque caisse d'or présente dans ces sites.

Vous entraînement intensif vous autorise à semer vos poursuites dans les dédales de chaques sites. Les sites interdits ne sont pas stupides ! Ils cherchent à vous pourrir à l'ennui, il se peut vous retrouver dans des pièges mortels ou dans votre poitrine ! Ici vous permet de creuser des abimes sous les pieds des gardes

Pour pouvoir accéder au tableau suivant, vous devez prendre possession de toutes les cartes d'ordre de jeu que nous vous offrons à l'échelle la plus haute pour atteindre l'étage supérieur. Vous pourrez alors évoquer une cinquantaine de sites sans encanthe ? Rien ne vous empêche, grâce à l'éditeur du tableau, de créer vos propres sites et de les faire exploser. Load Runner est un des rares logiciels à faire appel à la réflexion. Car si les personnes fatiguent à proposer des manchons, également grâce aux référents, d'autres vous poseront des problèmes apparemment insolva-

bles, jusqu'à ce que l'idée germe. Ainsi, le niveau TED nécessite "soudure" pour atteindre les deux dernières caisses. A vous de déjouer les pièges multiples à leur tour, augmenter la vitesse de déplacement et que tous auront accès à une action au ralenti.

Le jeu donne chance au joueur. Il n'oublier jamais que le peuple explose sera reconnaissant de votre sacrifice

Michèle

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS GROUPIE 3 configutation 6509 avec 2 FLOPPY DFDD 200 Ko, carte graphique couleur 256 x 512, tous les périphériques (série, parallèle, périphériques), 20000 F.
Offre CUGY 9 impasse Archimbaud 33400 TALENCE
Tel.: (05) 98.00.62

VENDS T07 (fin décembre 83 sous garantie) + K7 Basic + Plotter + Traceur lecteur écriture + K7 Thomsen + 2 manettes de jeu + livres de jeux en basic. Le tout 3500 F cu ECHANGE contre Commodore 64. Tel.: Stéphane 302.75.69.

VENDS carte sonore 11 octaves avec 22000 F cu ECHANGE contre TI99/4. Tel.: Alain CHEVALIER 01.45.16.92

VENDS TRS80 M1 L2 16K + livres le pratique du TRS + 2 utilisateurs. Tel.: (05) 55.25.25.250 ESCOFFER Jean. Tel.: (05) 57.31.79 (après 19H)

VENDS ZX81 + VEND + ECHANGE pour TI99/4. Tel.: (05) 55.25.25.250 LANDERNEAU Tel.: (09) 21.47.17 (soir).

CHERCHE programme basic sur ZX81 + VEND + ECHANGE pour TI99/4. Idée: Michel GHERACK. Tel.: (05) 55.25.25.250 SAINT LAURENT DU VAR Tel.: (04) 92.54.5410 SAINT NICOLAS DE PORT. Tel.: (08) 34.8.20.02

CHERCHE lecteur disk pour APPLE II et carte 80 colonnes à prix intéressant. Ecrire à Stéphane BERNARD 41 avenue de la République 33220 SAINT NICOLAS DE PORT. Tel.: (05) 55.25.25.250

VENDS HP41 (32KB) 900F. QUAD MEMORY : 300F. Utilisateur de carte + 100 cartes 300F. TI LOGO : 400 cartes 300F. TI LOGO II : 500 cartes 300F. Monsieur CAPHENIERIER François 1 allée des Falaises Cité de Fromentalle 33220 SAINT SEBASTIEN LAFITTE. Tel.: (05) 52.62.23.33

ACHETE pour TI99/4. Mini Mémoire à 8 bits Etendu. Tel.: (05) 55.25.25.250 J.F. BAGUET. 10 aves des Mésanges 33220 LE TAILLAN-MEDOC. Tel.: (05) 55.06.32.

VENDS nombreux modules pour TI99/4, manettes de 160 F. Puce. Petites COLLIN 19 rue G. Patton 75116 PARIS. Tel.: (01) 43.32.54 (si vers 18H). Pluie

VENDS pour Vidéopac Télé incorporée + Cassette eu chassis 1200 F. Bon état. Eric GRADON 10 rue de l'Asie 75014 PARIS. Tel.: (01) 43.32.54 (si vers 18H). Pluie

VENDS pour TI99/4 module ZECAm (avis 4F) entrée antenne. Price 400 F. cu ECHANGE contre TI99/4. Tel.: (05) 55.25.25.250 (soir). Anne FREW

ACHETE petits écrans derrière les boîtes de K7 Vidéo ATARI. Tel.: (05) 55.25.25.250

VENDS ZX81 + K7 Basic + clavier. Tel.: (05) 55.25.25.250 (dans poche). Tel.: (05) 62.61.19.07 ou 001.92.96.

CHERCHE lecteur disk pour APPLE II et carte 80 colonnes à prix intéressant. Ecrire à Stéphane BERNARD 41 avenue de la République 33220 SAINT NICOLAS DE PORT. Tel.: (05) 55.25.25.250

VENDS 40 programmes pour TI99/4A + 1 livre 102 programmes pour TI99/4. Le tout à 100 cartes 300F.

ACHETE pour TI99/4. Mini Mémoire à 8 bits Etendu. Tel.: (05) 55.25.25.250 J.F. BAGUET. 10 aves des Mésanges 33220 LE TAILLAN-MEDOC. Tel.: (05) 55.06.32.

APPAREIL
Patrick HUBERT
CANON X 07
Chris HANZLER
CASIO FX 102 P
Benoit BONNELLIER
COMMODORE 64
Sommet de Poquiers
Pascal
Machine à écrire
Page 18
Oliver TILLETT
DRAGON
Dynamique PAELLET
HP 41
G DSMONT
MIPS II
DYNAMIC MASTRE
MICROPC
Christophe TAJA
MZ 80
J.L. VILLAIN
Operation dragons
Dony et compagnie
Eric BERDARD
PC 1500
Franck LEFEVRE
ZX 81
Jean-Pierre REMY
SPECTRUM
Rephon SÉRAN
TRS 80
Bernard DURIN
J.-P. BOURG
Repochen DAVID
TI 99/4A (b.t.e)
Bernard CALVIN
Gérard CALVIN
THOMSON T07
François LOPEZ

PC 1500
Gestion d'écran
Page 3
ZX 81
Monteur X
Monteur X
Redream
Page 5
Microdis
Page 16
TI 99/4A
Patrouilleur
Page 8
Repochen DAVID
Page 8
TI 99/4A (b.t.e)
Memron
Page 12
Gérard CALVIN
Page 12
Thomson T07
François LOPEZ

Directeur de la Publication
Rééditeur en Chef : Gérard GECALDI

Distributeur et revendeur : Béatrice PICALD

Responsable Informatique : Périco GLAJIAN

Maquette : Christine MAHE

Desseins : Jean-Pierre REBIERE

Éditeur : SHIRT EDITIONS,

27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité ou Journal.

Distribution NMPP.

N° R 83 8.6621

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. VREUX.

LA RÈGLE À CALCUL
sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4. Avec 48 K Ram, vous allez réaliser des programmes plus performants, utiliser le logo II [en français], outil indispensable à l'école informatique des élèves.



LOGO SUR TEXAS :

Extension 32 K

TI-LOGO II

1.995 F

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLIS ET ACCESSOIRES

Mémoires TI 99/4A 32K

Modem TI 99/4A 300 bps

Carte sonore TI 99/4A

Carte graphique TI 99/4A

Modem TI 99/4A 1200 bps

Modem TI 99/4A 1200 bps